Автор статьи: Scott Maykrantz
Оригинал находиться на сайте www.omnology.com/gurps
Перевод выполнил Bobik (bobik31@yandex.ru)

Анатомия Кровопийцы
(в девичестве – Anatomy of Neck Romancer)

Руководство по созданию шаблонов вампиров

Ссылки на страницы без обозначения "B" относятся к Compendium I

Введение | Преимущества и Недостатки | Лист Сверки | Вторичные Особенности

Введение

Месяцы назад я пытался создать вампира. Я думал, что это будет просто. Я открыл ***Compendium I*** и прочел все преимущества и недостатки, в названии или описании которых встречалось слово "вампир". Когда я закончил, то был окончательно запутан. Ведь я нашел много противоречий, излишних многословий и ошибок редактуры.

Противоречия были хуже всего, даже многословие и ошибки не были такой проблемой. (Если два недостатка описывают одно и то же понятие, то я не напрягаюсь. А не ошибается только тот, кто ничего не делает).

Я написал кучу заметок на эту тему и решил превратить их в эту статью. Сначала я хотел ограничить себя основными проблемами, но это не оказалось забавным. Я стал одержим комментированием, добавлением новых идей и описаний. Это сделало статью более приятной для чтения, но теперь создание вампиров такое же запутанное, как и раньше.

Когда я работал над этой статьей, она немного изменилась по своей сути. Во-первых, я добавил краткое описание каждого преимущества и недостатка, чтобы помочь Вам избежать многократных бешеных пролистываний ***Compendium***. (Сам уже налистался…) Во-вторых, я отделил вторичные особенности от главной группы из шестнадцати первичных особенностей. В-третьих, я добавил **"интерлюдию"** между двумя наборами особенностей, чтобы Вы (и я) знали, как использовать все эти комментарии.

Когда я садился за эту серьезную работу, концепция ШАБЛОНОВ жила и здравствовала. Но статья начиналась как руководство по созданию **персонажей**. Но в конце концов она стала руководством по созданию шаблонов.

Я думаю, что эта статья требует доработки. Есть несколько щекотливых вопросов. Например, как Истощение (Draining), Укус (Bite) и Нелечащийся (Unhealing) соотносятся друг с другом? Или же**:** это лишь мои домыслы, или Неживой (Unliving) – упрощенная версия Вампирского Воскрешения (Vampiric Resurrection)? Я не знаю.

Некоторая путанница возникает от побуквенного прочтения материала. Да и общее число связанных с вампирами преимуществ и недостатков несколько превосходит все разумные пределы. Комментарии в ***GURPS Undead*** подкидывают несколько идей, но не уничтожают все противоречия.

Готовый шаблон вампира, созданного с использованием этой статьи, может быть найден **на странице шаблонов.**

Преимущества и Недостатки

Укус (Bite)	30 очков	Стр. 50

ОПИСАНИЕ:

Вы можете пить кровь, кусая беззащитную жертву – спящую, оглушенную, укушенную неожиданно или успешно захваченную. Жертва теряет 1 HT в секунду. За каждые 3 потерянных хита Вы получаете 1 HT, вплоть до Вашего максимального HT. Жертва делает Проверку на Испуг (Fright Check) каждую секунду. Bite может быть использован в бою как часть Slam attack (стр. B112-113).

КОММЕНТАРИЙ:

Это включает преимущества Зубы (Teeth) (стр. 67). Вампирам не нужно покупать свои клыки дважды. Если вампир не имеет Укус (Bite), то клыки стоят 5 очков (режущие повреждения) или 10 очков (колющие повреждения).

Сколько вреда наносит укус? Описание отсылает нас на стр. B140. Повреждения для людей указаны на стр. B111. Люди производят 1d-4. Животные разнятся от 1d-2 (для ST 10) до 1d+2 (для ST 30).

Описание преимущества не всесторонне. Укус **обычно** наносит режущие повреждения, **большинство** жертв делают Проверку на Испуг, и персонаж **может** воровать очко HT в ход. Это не критично, но не помешает. Возможно, клыки могут наносит колющие повреждения. Возможно, жертвы не должны делать Проверку на Испуг, если они сексуально возбуждены. Возможно, вампир может кусать, не высасывая HT.

Трудно представить себе вампира без этого преимущества. Но не невозможно. Без него вампир будет потреблять заранее заготовленную кровь – из бокалов, а не сосудов.. ("Вы пьете прямо из горлА? Нет, я никогда не займусь этим.")

Поэтому я обычно использую другой способ измерения полученных HT. Ведь можно измерять объем крови. Возможно, он получает 4 HT за кварту. (На стр. 88 ***Vehicles*** указано, что человеческое тело содержит в среднем 1.5 галлона крови.)

Жажда Крови (Bloodthirst)	-15 очков	Стр. 96

ОПИСАНИЕ:

Вы должны сделать бросок против Воли (Will), чтобы противостоять хорошей возможности насытиться. Получите штраф в -1, за каждое отсутствующее очко HT.Добавьте -2, если кровь брызжет фонтаном в Вашем присутствии.

КОММЕНТАРИЙ:

В описании сказано, что этот недостаток был написан специально для **всех** представителей нежити, питающихся кровью. Ладно, а можно вопрос? Какие еще представители нежити, кроме вампиров, питаются кровью?

Это специальная вампирская версия Compulsive Behavior (стр. B32). Она не обязательна. Если вампирская потребность в крови уже описана Зависимость (Dependency) (или он имеет

Истощение (Draining)), то зачем использовать этот недостаток?

Возможно. Лично мне нравится этот недостаток.

Истощение (Draining) -10 очков Стр. 97

ОПИСАНИЕ:

В конце каждой ночи Вы теряете 2 хита. Они могут быть восстановлены только питьем крови. Регенерация (Regeneration) не поможет.

КОММЕНТАРИЙ:

Ладно Регенерация (Regeneration) не поможет. А как насчет магии или псионики? Опять отдуваться придется Мастеру.

Может ли потеря HT убить вампира? В описании не сказано. Если вампир имеет Вампирскую Неуязвимость (Vampiric Invulnerability), то не может. Хотя**…** снова слово за Мастером.

Если вампир ограничен людской кровью, то этот недостаток должен давать больше очков. Возможно, -15.

Вы можете добавлять -5 за каждое дополнительное HT, теряемое в день. Например, если вампир теряет шесть хитов в день, Истощение (Draining) будет стоить -30. (Кажется, что это несколько маловато. Может быть, каждый хит после пятого дает -10?) Или же ослабленная версия: один хит в день, недостаток на -5.

Если магия, псионика или другие формы лечения доступны, добавьте дополнительные ограничения.

Зависимость (Dependency) -30 очков Стр. 81

ОПИСАНИЕ:

Для выживания Вам необходимо ежедневно потреблять кровь.

КОММЕНТАРИЙ:

Стоит отметить три вещи…

Во-первых, почти все шаблоны в ***Blood Types*** имеют этот недостаток. Он указан как ежедневная зависимость от крови (обычно конкретно человеческой крови). Человеческая кровь – это **редкая** субстанция. Базовая стоимость -10 очков, утроенная из-за того, что потребность возникает каждый день.

Это просто, пока Вы не сопоставите Зависимость (Dependency) с Истощением (Draining). (Шаблон вампира в ***Undead*** включает и то, и другое). Из-за ежедневной зависимости вампир теряет 1 HT в час после пропущенной дозы. Но Истощение (Draining) отнимает 2 HT в день вне зависимости от того, пил ли вампир кровь или нет в прошедшие 24 часа.

Если Вы берете оба, вампир начинает каждый день со стандартной потерей двух хитов. Если он не получает ежедневной дозы, он теряет еще один хит в час, пока не выпьет крови. Я думаю, что это слишком комплексно. Проще выбрать один из этих недостатков.

Во-вторых, зависимость от крови, указанная в шаблоне из ***Undead*** добавляет специальное

ограничение на старение (каждое потерянное таким образом очко НТ старит вампира на два года). Это добавляет -10 очков. Но это не работает, если вампир имеет Вампирское Бессмертие (Vampiric Immortality). Вампирское Бессмертие (Vampiric Immortality) защищает вампира от старения при любых условиях.

В-третьих, нужно скорректировать базовую стоимость этого недостатка. Если требуется только человеческая кровь, то она составляет -10 очков, если подойдет любая кровь – то лишь -5 очков. Если вампир ограничен только людской кровью и люди редки, то базовая стоимость может равняться -20.

Превосходство (Dominance)	5 очков	Стр. 53

ОПИСАНИЕ:

Вы можете приобрести это преимущество только если Вы имеете преимущество Заражающая Атака (Infectious Attack). Все Ваши жертвы получают Рабское Сознание (Slave Mentality) (стр. 94). Они служат Вам. Каждый 100-очковый слуга добавляет 15 очков к стоимости этого преимущества.

КОММЕНТАРИЙ:

Большинство связанных с вампирами преимуществ и недостатков описаны избыточно. Это **не** одно из них. Не указано игровой механики контролирования жертв. От вампира требуются броски на реакцию? Может ли жертва сопротивляться? Нет никаких намеков на то, как это нужно отыгрывать. (Несколько подсказок заложено в описании Рабского Сознания (Slave Mentality)). Дополнительные улики находятся на стр. 57 в ***Undead.***

И это мне нравится. Вы можете придумать свой собственный творческий путь отыгрыша. Вы можете использовать Запугивание (Intimidation), броски Воли (Will), гипноз и т.д. Просмотрите описание Телепатического Контроля (Telecontrol) или нескольких заклинаний школы контроля разума и своруйте игровую механику оттуда.

То, что оказалось пропущено, а **должно** было быть указано – это то, что наличие Заражающей Атаки (Infectious Attack) является обязательным требованием для этого преимущества. Это указано в описании, что, конечно, хорошо, но не есть правильно, т.к. на этом нужно акцентировать внимание.

Вторая часть описания глупа. Прочтите ее еще раз. По какой-то причине автор решил заставить платить за появление слуг заработанным опытом и “покупкой” недостатков. Это просто не работает. Посмотрите, что получиться…

Вампир с Dominance заразил 100-очковую жертву, получив раба. Теперь его Превосходство (Dominance) стоит на 15 очков больше. Следуя описанию, Вы должны получить недостаток на 15 очков. Ладно. После того, как он получил нового раба, вампир упал и пересчитал ступеньки на всем лестничном пролете. Теперь у него Повреждена Нога (Crippled Leg). После чего его раб заразил еще двух 100-очковых персонажей. Теперь вампиру нужно еще 30 очков новых недостатков. Он падает с крыши, ударяется головой и получает частые Головные (Migraines) и становится Горбатым (Bad Back).

Представьте, что случится, если он получит 10-12 рабов. Он окажется слепым, неизлечимо больным мозгом без тела. *Ой!*

Забудьте обо все этом и просто повышайте стоимость вампира на 15 за каждого 100-очкового раба.

Еще один комментарий. Знают ли слуги, кто их хозяин? Забавно, если они не знают, что кому-то служат. Если контроль сверхъестественный, то они могут получать подсознательные импульсы от вампира-хозяина, думая, что вольны в своих действиях. Или же они могут знать, что у них есть хозяин, но не иметь никаких соображений по поводу его личности.

Боязнь (Dread)	-10 очков	Стр. 97

ОПИСАНИЕ:

Есть определенная субстанция, присутствие которой нестерпимо для Вас. Вы не можете добровольно войти в клетку, в которой она распространена. Если это распространяется на бОльшую дистанцию, то добавьте -1 за каждую дополнительную клетку.

КОММЕНТАРИЙ:

Измените значение в зависимости от редкости субстанции, как это описано для Weaknesses. Возможными угрозами для вампира являются (см. стр. 64 ***Undead*****):**

*Очень Редкие, половина стоимости**:*** святые символы, фотоаппараты, святая вода, могильные камни

*Редкие, обычная стоимость**:*** чеснок, болиголов (растение), белладонна, полынь, серебро

*Распространенные, удвоенная стоимость**:*** огонь, зеркала, проточная вода

*Очень Распространенные, утроенная стоимость**:*** солнечный свет

Список в ***Undead*** включает молитву. Но я считаю ее атакой, указанной в Уязвимости (Vulnerability). Как часто вы встречаете молитву как **субстанцию?**

Термин *святые символы* – некоторое обобщение. Обычно имеется в виду распятия. Однако Вы можете распространить его на все Христианские (или иные) святые символы.

Заражающая Атака (Infectious Attack)	-5 очков	Стр. 97

ОПИСАНИЕ:

После атаки Ваши жертвы бросают три кубика. Если выпавшее число меньше, чем перенесенный ими вред от ранения, то они становятся вампирами через 2d дней.

КОММЕНТАРИЙ:

Это довольно распространенная вампирская особенность. Игровая механика и стоимость кажутся верными.

Однако нужно отметить следующее. Во-первых, описание включает странное жонглирование очками, наподобие того, которое Вы видели ранее в разборе Превосходства (Dominance). По этому поводу вроде уже сказано достаточно…

Во-вторых, второй абзац добавляет важные варианты – дополнительные условия

заражения. Например: три атаки, смешение крови, смерть жертвы. Вы можете добавить еще несколько:

Жертва должна провалить бросок Воли (Will).
Жертва должна знать, что она превращается в вампира.
Вампир должен присутствовать при моменте трансформации.
Вместо 2d дней, жертва теряет 1 HT в день до тех пор, пока не достигнет HT 0, после чего становится вампиром.

Ночной (Nocturnal)	-10 очков	Стр. 103

ОПИСАНИЕ:
Когда начинается рассвет, Вы становитесь сонным. В момент появления солнца из-за горизонта Вас парализует, и Вы входите в кому до той поры, пока оно не скроется за горизонтом.

КОММЕНТАРИЙ:
И **это** все? Всего лишь впадение в кому и паралич? Может стоит еще добавить головокружение и недержание мочи?! Явно неправильно оцененный недостаток. Он должен стоить **как минимум** -20 очков.
Однако его присутствие вообще не очень важно для вампиров. Если вампир имеет Слабость (Weakness) (или Боязнь (Dread)) к солнечному свету, то ее вполне достаточно. Если же Вы все же будете использовать этот недостаток, то вампир станет очень уязвим для своих врагов. Вместо того, чтобы быть ослабленным солнечным светом, он просто оказывается недееспособен в течение дня.

Нелечащийся (Unhealing)	-20 очков	Стр. 106

ОПИСАНИЕ:
Вы не можете лечиться обычными способами. Вы никогда не проводите ежедневного броска HT на восстановление потерянных хитов. Вместо этого Вам требуется сверхъестественное лечение или преимущество Bite.

КОММЕНТАРИЙ:
Если вампир не имеет Bite, то определите сверхъестественный метод, который он использует для восстановления HT.
30-очковая версия этого недостатка учитывает что персонаж “**никогда** не вылечится обычным способом”. Но и 20-очковая версия ограничена сверхъестественными методами. Персонажи с этой версией тоже никогда не вылечатся обычными методами. Если Вы имеете 30-очковую версию, то не значит ли это, что Вы не сможете восстановить утерянное HT никаким образом и никогда? Если так, то это должно стоить больше чем -30 очков.

Неживой (Unliving)	-50 очков	Стр. 100

ОПИСАНИЕ:

Ваше тело оживлено сверхъестественными силами. Когда Вы достигаете НТ 0, Вы падаете замертво (нет сердцебиения, нет дыхания). Вы можете быть воскрешены каким-либо особым способом (по Вашему выбору). Если НТ уменьшается ниже нуля, то Вы умираете окончательно и бесповоротно.

КОММЕНТАРИЙ:

Когда Вы достигаете НТ 0, Вам приходится сделать бросок сохранения сознания (см. стр. B126). Это бросок против базового НТ, плюс или минус Сильная/Слабая Воля (Strong/Weak Will). Другими словами, бросок Воли (Will), базирующийся на НТ, а не на IQ.

Я вижу проблему в том, что есть лишь мизерная разница в потере дееспособности в нуле НТ и смерти сразу после пересечения этой границы. Насколько вероятно, что ранение сведет вампира ровно в ноль НТ? Если он уже подранен до 2 хитов и кто-то стреляет ему в грудь, то он уйдет далеко за ноль, прямо в объятья неминуемой смерти. Может быть, мы должны сказать, что любая единичная атака, сводящая его до ноля или ниже, делает его недееспособным. Т.е. такая атака сводит его **ровно в ноль** (все повреждения свыше срезается). После этого он лежит на земле, беззащитный, но все же не мертвый, хотя любая атака гарантировано убьет его.

Это кажется более подходящим духу этого недостатка. Последний удар действительно приводит к временной недееспособности. Нападающие покидают тело, думая, что вампир мертв, после чего последний оживает, т.к. враги не знали верного метода его уничтожения.

Опишите метод оживления вампира. Если вампир имеет Нелечащийся (Unhealing), то этот метод уже указан в его описании. (Вы также можете использовать Зависимость (Dependency) или Истощение (Draining) для получения метода оживления). Если они Вам не подходят, то двумя наиболее вероятными будут**:**

Тело спокойно пролежало 24 часа
Потребление свежей крови

Версия с кровью кажется самым подходящим методом, но неясно, как недееспособный вампир может выпить хоть сколько-то крови. Возможно, его рабы смогут доставить кровь к его бренному телу и напоить его. Или же вампир может находиться в сознании – ровно настолько, чтобы выпить хоть сколько-то крови.

Какие еще методы приходят Вам на ум? Возможно, вампир оживляется после погружения его тела в **ванну крови.** Хе! Или же он должен быть похоронен в собственной могиле. Это потребует транспортировки тела, проведения тайного ритуала в полнолуние и ожидание самого пробуждения… Жуть…

Вампирская Зависимость (Vampiric Dependency)	-50 очков	Стр. 106

ОПИСАНИЕ:

Вы – естественный вампир. Ваш генетический код обуславливает потребность в поглощении как минимум одной кварты человеческой крови в неделю. Вы пьете ее, пропуская через железы в своих клыках. Ваша диета ограничена неприготовленным свежим мясом.

КОММЕНТАРИЙ:

Все это несколько странно. Фактически, вся сущность вампиризма описана в одном недостатке. И здесь есть масса проблем.

Во-первых, почти одна треть описания посвящена деталям питья крови пьяных жертв. Почему? Кто же знает… Это может пригодиться, но если каждый недостаток имел бы описание в таком стиле, то ***Compendium I*** был бы в три раза толще.

Во-вторых, идея с “человеком-вампиром” глупа. Упомянуты Восточные Европейцы – но откуда у них “железы в зубах для фильтрования крови”? Этот недостаток может объясняться беспорядком, создаваемым сказками о вампирах. Вместо мистических ”желез” можно ограничится тем, что вампир поглощает кровь, просто выпивая ее. Добавьте альбинизм (и, возможно, агорафобию) и Вы получите желаемого “исторического вампира” Похоже, что этот недостаток ограничен только этим направлением применения.

В-третьих, после многочисленных упоминаний о **человеческой** крови, последнее предложение вводит идею о небольших животных! Ладно, посмотрим, что получается… Вам нужна свежая человеческая кровь… но Вы ищите пьяных жертв… и можете просто сжевать белку или двух…

Этот недостаток **странный**. Используйте его на свой страх и риск.

Vampiric Immortality	60 очков	Стр. 70

ОПИСАНИЕ:

Это преимущество включает Не Дышит (Doesn't Breathe) [20 очков], Иммунитет к Болезням (Immunity to Disease) [10], Иммунитет к Ядам (Immunity to Poison) [15], и Нестареющий (Unaging) [15]. Вы дышите через кожу. Вы можете выжить в богатой кислородом воде. Вы можете противостоять всем естественным болезням. Вы неуязвимы для всех возможных ядов. Вы никогда не становитесь старым, не делаете бросков старения и не можете быть состарены неестественными способами.

КОММЕНТАРИЙ:

Это то же самое, что обычное Бессмертие (Immortality) [140], за исключением того, что Мгновенная Регенерация (Instant Regeneration) [100] заменена на Не Дышит (Doesn't Breathe). Если шаблон вампира не включает это преимущество, то он скорее всего включает некоторые его компоненты.

Эта подборка имеет несколько тривиальных эффектов. Для начала, вампир не может иметь зависимость от никотина или любого другого наркотика. Алкоголь не имеет эффекта. Яд гадюки не подействует. Хотя возможно, что вампир и не подозревает об этих фактах.

Хотя вампир не может болеть каким-либо видом инфекции, он может быть носителем вируса – и его распространителем. Если он живет достаточно долго, то может быть просто рассадником болезней, о которых известно, что они давно уже исчезли в веках.

Преимущество Нестареющий (Unaging) очень распространено среди всех типов вампиров.

Даже если Вы отказываетесь от остальных составляющих, то оставьте Нестареющий (Unaging). Постоянный возраст обычно вызывает некоторые последствия: Секрет (Secret), недостаток Примитивизм (Primitive), рассеянное поведение или квирк – старомодность.

Вампирская Неуязвимость (Vampiric Invulnerability)	150 очков	Стр. 70

ОПИСАНИЕ:

Вы можете быть убиты только из-за Ваших Уязвимостей (Vulnerabilities). Вы игнорируете эффекты ранений, пока Ваш HT не становиться равным нулю. В этот момент Передвижение (Move) уменьшается вполовину и Вы можете пострадать от переломов.

КОММЕНТАРИЙ:

Это преимущество включает Низкую Чувствительность к Боли (High Pain Threshold) (стр. B20).

Вампирскую Неуязвимость (Vampiric Invulnerability) легко понять, пока Вы не прочитаете окончание описания. Во втором с конца абзаце оно изменяется. До этого момента оно позволяет вампиру избегать смерти и вторичных эффектов ранений. Но здесь оно превращается в нечто, защищающее вампира от **всех** физических атак, за исключением огня и жара.

Может быть, я слишком глубоко вчитываюсь. Но этот абзац не нужен и лишь сбивает с толку.

Вампирское Воскрешение (Vampiric Resurrection)	150 очков	Стр. 70

ОПИСАНИЕ:

Спустя один час с момента Вашей смерти, Вы восстанавливаете Ваши хиты с нормальной скоростью (обычно – 1 хит в день). Вы не приходите в сознание, пока не достигнете полного выздоровления. Каждый раз, когда Вы умираете, Вы теряете 25 очков персонажа (ГМ решает, откуда их вычесть). Если персонаж оценивается в 25 очков или меньше, то он окончательно мертв.

КОММЕНТАРИЙ:

Если тело уничтожено, то вампир не может воскреснуть:

Смерть, вызванная одной из Уязвимостей (Vulnerabilities), является окончательной. Я думаю, что в этом правиле стоит учесть и Слабости (Weaknesses). (Описание не учитывает их). Это понижает стоимость преимущества на -5%, если Уязвимость (Vulnerability) очень редкая, -15%, если редкая, и -25%, если распространенная.

Что Вы будете делать, если вампир имеет несколько Уязвимостей (Vulnerabilities)? Вы понизите стоимость Вампирского Воскрешения (Vampiric Resurrection) за каждую из них? В

описании ничего не сказано. Фактически, описание становится еще более запутывающим, добавляя еще одно подобное ограничение – воскрешение не может начаться пока субстанция остается на теле.

Например, вампир имеет Уязвимость (Vulnerability) к благословленным пулям. Они считаются *очень редкими*. Уязвимость (Vulnerability) понижает стоимость на -5%. Вампир не может воскреснуть, пока они остаются в теле, что понижает стоимость еще на -10%. Но почему он должен получать два модификатора за одну и ту же Уязвимость (Vulnerability)? Я думаю, что два специальных ограничения в описании должны быть объединены.

В-третье (и последнее) специальное ограничение используется, если вампиру для воскрешения требуется особая субстанция – Трансильванская соль (*очень редкая,* -30%), человеческая кровь (*редкая,* -20%), лунный свет (*распространенная,* -10%). Если вампир имеет Истощение (Draining), Зависимость (Dependency) или Нелечащийся (Unhealing), то используйте их как базу для этого ограничения.

При некоторых из этих условий оживления вампиру не обойтись без помощника, который позаботиться о его бездыханном теле. Например, если вампиру нужно выпить крови, чтобы воскреснуть, ему нужна помощь в этом. Не легко найти жертв и выпить их кровь, когда Вы лежите в коме.

Заметьте, что специальные ограничения складываются и их общая сумма не может превосходить величины в -25%. (В таком случае, минимальная стоимость преимущества равна 112,5). Лично я считаю, что Вы должны игнорировать этот максимум.

Единственная возможность, при которой это преимущество может стоить 150 очков – если вампир вообще не имеет Уязвимостей (Vulnerabilities) и ему не требуется специальной субстанции для оживления. И если второе условие еще возможно (что у него нет Нелечащегося (Unhealing)), то шанс первого (отсутствие Уязвимостей (Vulnerabilities)) очень мал.

Преимущество Неживой (Unliving) не такое, как это. Оба они воскрешают вамира после смерти. Неживой (Unliving) требует условия для оживления; Вампирское Воскрешение (Vampiric Resurrection) дает Вам возможность воскрешения без условий – если только вампир не имеет Нелечащийся (Unhealing), который заставит его получить некоторые специальные ограничения.

Сложно представить причину, по которой вампир должен иметь их оба. Неживой (Unliving) легче для понимания и использования. (Не удивительно, что Вампирское Воскрешение (Vampiric Resurrection) было исключено из шаблона в ***Undead***).

Уязвимость (Vulnerability)	различная	Стр. 106

ОПИСАНИЕ:

Выберите одну или более Уязвимостей (Vulnerabilities) из следующего списка.

КОММЕНТАРИЙ:

Vulnerability вступает в игру, когда Вы подвергаетесь нападению. Она отличается от Weaknesses, которая вызывает повреждения от окружающей среды. Но если Вы прочтете описание, то увидите, что Уязвимости (Vulnerabilities) также включают “каждый раз, когда Вы подходите на определенное расстояние к субстанции”. Поэтому на самом деле нет большой разницы между ними и Слабостями (Weaknesses)**…** за исключением игровой механики. (Я думаю, что строчка, которую я только что привел как пример – это всего лишь

досадная к атаке).

Если персонаж имеет Вампирскую Неуязвимость (Vampiric Invulnerability), то первый уровень просто отменяет вампирский иммунитет к этой атаке. Дополнительные кубики в таком случае появляются начиная со второго уровня.

Вы можете продублировать Ваши Уязвимости (Vulnerabilities) (и Слабости (Weaknesses)) в качестве Боязней (Dreads). Если вампир уязвим для огня, то он скорее всего будет бояться его… Но это кажется несколько излишним…

Попробуйте следующее: Не дублируйте вампирские Уязвимости (Vulnerabilities) и Слабости (Weaknesses) в качестве Боязней (Dreads) **в шаблоне.** Оставьте такую возможность для создания персонажа.

Возможные Уязвимости (Vulnerabilities):

освященное оружие, *крайне редкая* [-3 за уровень]
святая вода, *крайне редкая* [-3 за уровень]
серебро, *крайне редкая* [-3 за уровень]
лазеры (концентрированный свет), *крайне редкая* [-3 за уровень]
выстрел в сердце, *очень редкая* [-5 за уровень]
расчленяющие атаки, *очень редкая* [-5 за уровень]
молитва, сфокусированная на вампире, *очень редкая* [-5 за уровень]
деревянный кол, *редкая* [-10 за уровень]
атака огнем, *редкая* [-10 за уровень]

Слабость (Weakness)	различная	Стр. 106

ОПИСАНИЕ:

Выберите одну или более Слабостей (Weaknesses) из следующего списка.

КОММЕНТАРИЙ:

Weakness используется, если персонаж получает повреждения от присутствия в общем-то безобидной по своей природе субстанции. Стоимость зависит от редкости субстанции и частоты бросков1d на повреждения**:**

1d в минуту**:** -20 очков
1d в 5 минут**:** -10 очков
1d в полчаса**:** -5 очков

Это модифицируется редкостью: половина субстанции, если она очень *редкая,* немодифицированная стоимость, если она *редкая,* удвоенная стоимость, если она *распространенная* и утроенная стоимость, если она *очень распространенная.*

Описание не включает эффекты повреждения. Вампир переносит шок? (стр. B126) Как насчет потери сознания или оглушения? (стр. B127) Я скажу ”да” первому утверждению и “нет” второму. Но это мое мнение.

Если вампир имеет недостаток Ночной (Nocturnal), то солнечный свет не должен считаться для него *очень распространенным.* Конечно, солнечный свет очень распространен для обычных персонажей, но не для ночных существ. В этом случае сделайте его *очень редким.*

Имеет ли вампир личную неприязнь к солнечному свету? Если он ненавидит его, добавьте соответствующий квирк. Однако возможен и другой вариант – он избегает его из-за того, что

не хочет получить повреждения, но не имеет особой ненависти к освещенным комнатам или полностью закрытой кожей.

Возможные Слабости (Weaknesses):
1d в минуту от солнечного света (*очень распространенная*) [-60]
1d в пять минут в дыму (*распространенная*) [-20]
2d в минуту в соленой воде (*редкая*) [-40]
1d в пять минут в церкви (*очень редкая*) [-5]
4d в 30 минут на освященной земле (*очень редкая*) [-10]

Лист Сверки

Перед тем, как перейти к вторичным особенностям, давайте разберемся со всем перечисленным.

Часть Первая: вопрос крови

a.) Решите, имеет ли вампир преимущество Укус (Bite). У большинства оно есть.

b.) Выберите Истощение (Draining) или ежедневную Зависимость (Dependency) от крови. Решите, ограничен ли вампир человеческой кровью.

c.) Вы можете добавить Жажду Крови (Bloodthirst) — или Плохая Привычка (Compulsion) в виде питья крови.

d.) Вампир может иметь Нелечащийся (Unhealing) на уровне -20. Если он имеет Укус (Bite), то лечится питьем крови. Если не имеет его, то опишите сверхъестественный способ, который он использует для лечения.

e.) Решите, имеет ли вампир Заражающую Атаку (Infectious Attack). Если да, то он может также иметь и Превосходство (Dominance).

Часть Вторая: солнечный свет и другие смертельные опасности

a.) Перечислите все специальные атаки и условия, которые могут повредить вампиру или отпугнуть его – солнечный свет, чеснок, кресты, осиновые колы и пр.

b.) Если вампир не может быть убит ничем, кроме этих атак, дайте ему Вампирскую Неуязвимость (Vampiric Invulnerability).

c.) Опишите каждую атаку или условие как Слабость (Weakness), Уязвимость (Vulnerability) или Боязнь (Dread).

d.) Недостаток Ночной (Nocturnal) – не лучшая идея. Вампира можно заставить быть ночным существом при помощи других недостатков. К тому же этот недостаток недооценен.

Часть Третья: противостояние смерти

a.) Выберите Неживой (Unliving) или Вампирское Воскрешение (Vampiric Resurrection). Вы можете взять их оба, но это кажется излишним. Если Вы выбрали Неживой (Unliving), то опишите условия оживления (если он имеет Нелечащийся (Unhealing), то они уже указаны в

его описании).

Если Вы выбрали Вампирское Воскрешение (Vampiric Resurrection), то его стоимость уменьшается из-за атак, вызывающих окончательную смерть (Уязвимостей (Vulnerabilities) и Слабостей (Weaknesses)) и специальных условий, требуемых для воскрешения вампира (Нелечащегося (Unhealing), Истощения (Draining) и Зависимостей (Dependencies)).

b.) Если Ваш вампир недостаточно крут, добавьте Вампирское Бессмертие (Vampiric Immortality) **или** какие-то его компоненты.

Вторичные Особенности

Есть дюжины дополнительных достоинств и недостатков, требующих обсуждения. Некоторые из них более похожи на особенности конкретных вампиров (а не на части шаблона), поэтому я выделил их в отдельный раздел.

Изменение Формы

Некоторые вампиры могут принимать различные формы. Наиболее распространено Тело из Воздуха **(Body of Air)** (стр. 50) [50]. Если одежда вампира трансформируется вместе с ним, то добавьте Костюм **(Costume)** (стр. 52) [15].

Если вампир может превращаться в животное, то существует несколько подходящих преимуществ. Форма Животного **(Animal Form)** (стр. 33) [100 за форму] – простейший из них. Просто перечислите животных, в которых может превращаться вампир, и добавьте 100 очков за каждое. Изменяющий Форму **(Shapeshifter)** (стр. 43) [разн.] – это значительно более комплексная версия. К тому же, оно является полуофициальным преимуществом для оборотней.

Другие три преимущества для изменения формы — Морфирование **(Morph),** Превращение **(Transformation)** и Несколько Форм (**Multiple Forms)** — не очень подходят для вампиров. Первое – сверхсила из Changeling of the Teen Titans (???). Другие два рассчитаны на использование в персонажах, включающих различные физические личности, таких как Неповторимый Халк.

Еще есть Форма Тени **(Shadow Form)** (стр. 65) [50]. Она похожа на Тело из Воздуха (Body of Air), но не так распространена среди вампиров.

Если вампир не имеет полного контроля над своим изменением формы, то он должен получить Неконтролируемое Изменение **(Uncontrolled Change)** (стр. 105) [-10] или Нетренированное Изменение Формы (**Untrained Shapechanging)** (стр. 100) [-15]. Первый используется с Превращением (Transformation), но может быть адаптирован к персонажу с Формой Животного (Animal Form). Второй проще использовать; не требуется никаких изменений.

Специальные Эффекты

Некоторые вампиры имеют недостаток Нет Тени **(No Shadow)** (стр. 103) [-10]. Вампиры с недостатком Нет Отражения **(No Reflection)** (стр. 103) [-10] не могут быть сфотографированы. Большинство имеет Холодное Тело **(No Body Heat)** (стр. 99) [-5 или -1]. Описание Невидимости для Машин **(Invisibility to Machines)** (стр. 59) [20] включает вампиров, но достаточно Нет Отражения (No Reflection).

Некоторые вампиры быстро разлагаются или рассыпаются в пыль после своей смерти. Это квирк.

Вампир может иметь недостаток Пугает Животных **(Frighten Animals)** (стр. 97) [-5 или -10]. Если он оставляет за собой запах гниения, то должен получить Отравляющий Жизнь **(Lifebane)** (стр. 98) [-10]. Многие Бесплодны **(Sterile)** (стр. 84) [-3].

Вампир может передвигаться быстро и бесшумно, или даже ходить по стенам. Это может быть отражено при помощи Бесшумности **(Silence)** (стр. 66) [5/уровень], Прилипания **(Clinging)** (стр. 51) [25], Кошачьего Падения **(Catfall)** (стр. 51) [10] или Увеличенной Скорости **(Increased Speed)** (стр. 26) [25/уровень].

Органы Чувств

Все вампиры могут видеть в темноте. Это может быть Инфравидение **(Infravision)** (стр. 58) [15], Видение в Темноте **(Dark Vision)** (стр. 52) [25] или Адаптацию к Темноте **(Night Vision)** (стр. B22) [10]. Излучают или вампиры тепло? Если нет, то они не могут видеть друг друга в темноте, только если наблюдаемый не стоит на фоне теплого объекта. Имеющие Видение в Темноте (Dark Vision) не различают цветов (если не имеют специального усовершенствования, повышающую стоимость преимущества до 30 очков).

Бдительность **(Alertness)** (стр. B19) [5/уровень] очень распространена как преимущество для обнаружения угроз. Вампир может также иметь Разборчивый Нюх **(Discriminatory Smell)** (стр. 52) [15], Чувствительное Касание **(Sensitive Touch)** (стр. 65) [10] или Ультраслух **(Ultrahearing)** (стр. 69) [5].

Имеющие связь органов чувств со сверхъестественным миром могут получить Осведомленность **(Awareness)** (стр. 33) [15 или 35], Эмпатия к Сказочным Существам **(Faerie Empathy)** (стр. 36) [10], Медиум **(Medium)** (стр. 41) [10] или Предсказатель **(Oracle)** (стр. 42) [15].

Другие сверхчеловеческие чувства включают Эмпатию **(Empathy)** [15], Чувство Опасности **(Danger Sense)** [15] и Интуицию **(Intuition)** [15] (все на стр. B20).

Чудовищные Особенности

Вампиры делятся на две категории: Почти Люди и Очевидно Звери. Иными словами, есть *чудовище внутри* и *чудовище "здесь и сейчас", готовое разорвать вашу глотку.*

Некоторые представители первого типа имеют Регресс при Стрессе **(Stress Atavism)** (стр. 105) [разл.]. Они могут быть и Импульсивными **(Impulsive)** (стр. B33) [-10].

Второй тип обязан иметь Звероподобность **(Bestial)** (стр. 101) [-10]. Некоторые могут быть еще страшнее. Они могут иметь Плохой Запах **(Bad Smell)** (стр. 80) [-10], являться Полу-Прямоходящими **(Semi-Upright)** (стр. 104) [-5], обладать Вредными Привычками **(Odious Personal Habits)** (стр. B26), такими, как "есть людей заживо". Они являются **Primitive** (стр. B26). Если они выглядят как животные, добавьте Мех **(Fur)** (стр. 56) [разл.] и Когти **(Claws)** (стр. 67) [разл.]. Некоторые являются Немыми **(Mute)** (стр. B29) [-25].

Ограничения

Вампиры окружены ограничениями и уязвимостями. Многие из них уже были освещены.

Если вампир – больной или сошедший с ума человек, он может иметь Наркотическую

Зависимость **(Addiction)** к крови (стр. B30). См. страницу 63 в ***Undead*** для большего количества деталей.

Они могут страдать от Фобий **(Phobias)** света [-10/-20], толп [-15/-30], больших объемов воды [-10/-20], огня [-5/-10]. Это обычно относится к отдельным личностям, т.к. сложно представить целую расу, которая будет страдать от одного или нескольких подобных страхов.

Они могут быть изгоняемы Истинной Верой **(True Faith),** (стр. 47) что является ноль-очковым "табу". Это подтип Боязни (Dread) (причем довольно распространенный). См. стр. 64 ***Undead*** для большого количества деталей.

Иногда Боязнь (Dread) появляется в качестве одной из аллергических реакций вампира. Если она не продублирована как Слабость (Weakness) или Уязвимость (Vulnerability), сделайте ее Аллергическим Раздражителем **(Allergic Susceptibility)** (стр. 96) [от -5 до -15].

Внешний Вид

Вампиры могут выглядеть по-разному. Одни Отвратительны **(Hideous)** (стр. B15) [-20]. Другие еще хуже: Чудовищны **(Monstrous)** [-25] или Ужасны **(Horrific)** (стр. 80) [-30]. Некоторые очень привлекательны — они Красивы **(Beautiful)** [15] или Очень Красивы **(Very Beautiful)** (стр. B15) [25].

Бледность **(Pallor)** (стр. 103) [-10] и Худоба **(Skinny)** (стр. B29) [-5] довольно распространены по очевидным причинам. Заостренные уши, горящие красные глаза и длинные пальцы – это Неестественные Особенности **(Unnatural Features)** (стр. 85); они оцениваются в -5 каждая.

Сопротивление Ранениям и Смерти

Регенерация **(Regeneration)** (стр. 64) уже упоминалась несколько раз в этой статье. Она оценивается в 10, 25, 50 или100 очков. Описание указывает на то, что Вы не можете взять это преимущество и Нелечащийся (Unhealing). Но я считаю, что если Ваша Регенерация (Regeneration) требует специальных условий, то Вам это может быть позволено. Если, например, Вы регенерируете только после погружения в ванну крови, то это никак не конфликтует с Нелечащимся (Unhealing).

Способность Переносить Изменения Температуры **(Temperature Tolerance)** – распространенная особенность (стр. 30) [10/уровень]. Если раса довольно сильна, они могут иметь Сильную Волю **(Strong Will)** (стр. B23) [4/уровень], Низкую Чувствительность к Боли **(High Pain Threshold)** (стр. B20) [10], Дополнительные Хиты **(Extra Hits)** (стр. 24) [5/хит] или Дополнительную Выносливость **(Extra Fatigue)** (стр. 24) [3/уровень]. (Заметьте, что если он имеет Вампирскую Неуязвимость (Vampiric Invulnerability), то в нее уже включена Низкая Чувствительность к Боли (High Pain Threshold)).

Если вампир не должен проводить Проверки на Испуг, то он Неустрашим **(Unfazeable)** (стр. 31) [15] или Бесстрашен **(Fearless)** (стр. 25) [2/уровень].

Если вампир имеет Истощение (Draining) или Зависимость (Dependency) от крови, он не может взять Не Ест или Пьет **(Doesn't Eat or Drink)** (стр. 53) [10]. См. стр. 65 ***Undead.***

Социальные Ограничения

Вампиры всегда являются чужаками. Даже наиболее интегрированные и доступные из них ведут себя странно и сохраняют нечеловеческие привычки. Если местные знают, что вампир – нежить, то он имеет Непопулярность **(Social Stigma):** мертвый (стр. B27) [-20]. В ином случае

его сверхъестественные силы – это Секрет **(Secret)** (стр. 78) [-30].

Если он старается ограничить свой круг общения, то может быть Отшельником **(Reclusive)** (стр. 93) [-10], Одиночкой **(Loner)** (стр. 91) [-5] или Параноиком **(Paranoid)** (стр. B35) [-10]. Если он был отшельником в течение нескольких веков, то является **Zeroed** (стр. 32) [10].

Секс может быть основным аспектом жизни вампира. Многие жертвы могут быть соблазнены, а не атакованы. Вампир может иметь Развратность **(Lecherous)** (стр. B34) [-15]. Если он фокусируется на сексе, он может иметь Наркотическую Зависимость **(Addiction)** (стр. B30) [var.], Зависимость **(Compulsion)** (стр. B32) [-15] или Одержимость **(Obsession)** (стр. 93) [-15].

Некоторые из них живут по моральному кодексу, заставляя друг друга подчиняться дисциплине для всеобщего выживания. Это может быть Кодекс Чести **(Code of Honor)** (стр. B31) [от -5 до -15] или Чувство Долга **(Sense of Duty)** друг к другу (стр. B39) [-5].

Вампирское врожденное чувство превосходства над смертными может быть определено как Черствость **(Callous)** (стр. 86) [-6] или Нетерпимость **(Intolerance)** к живым (стр. B34) [-10]. Если он боиться святых символов, то может ненавидеть христиан. Он может быть Садистом **(Sadistic)** (стр. B36) [-15], обладать Манией Величия **(Megalomaniacal)** (стр. B34) [-10] или чувствовать Жажду Крови **(Bloodlust)** (стр. B31) [-10].

Наконец, после долгой жизни в охоте на людей, он может иметь Чувство Вины **(Guilt Complex)** (стр. 90) [-5], вспоминать свои худшие моменты в виде Вспышек Памяти **(Flashbacks)** (стр. 90) [-20] или чувствовать Хроническую Депрессию **(Chronically Depressed)** (стр. 87) [разл.].

Магические Силы

Магические Способности **(Magery)** распространены среди вампиров (стр. B21) [от 15 до 35]. Они могут быть ограничены ночами полнолуния, темнотой или же просто давать доступ лишь к одной школе магии (стр. 39-40).

Возможно и магическое передвижение. Некоторые вампиры имеют Полет **(Flight)** (стр. 56) [40] или могут Ходить по Воздуху **(Walk on Air)** (стр. 71) [20]. Если вампиру для того, чтобы летать, требуется накидка, понизьте стоимость преимущества до 25 очков.

Если вампир может исчезать, как приведение, он может иметь Невидимость **(Invisibility)** (стр. 59) [40] или Бесплотность **(Insubstantiality)** (стр. 59) [80].

Внутренние Заклинания

Как описано на стр. 61-62 ***Undead,*** вампиры могут иметь некоторое число ”природных” заклинаний. Книга рекомендует Тело из Воздуха **(Body of Air)** и Изменение Формы **(Shapeshifting),** но их лучше отразить преимуществами.

Отдельный род вампиров может знать несколько гипнотических заклинаний, используемых для контроля и командования жертвой. Они включают Очарование **(Charm),** Порабощение **(Enslave),** Оцепенение **(Daze)** и Внушение **(Suggestion).** Вампиры, обладающей таинственной аурой силы соблазна вероятно будут иметь Соблазн **(Lure)** или Экстаз **(Ecstasy).**

Странные вампиры, не пьющие крови, могут иметь Украсть Силу **(Steal Strength)** и Украсть Здоровье **(Steal Health)**.

Авторство иллюстраций: Я создал первую иллюстрацию сам. Козлоногий парень принадлежит Russ из Fiend Folio. Женщина в душе, монашка с летучими мышами и человек с моноклем выполнены Dan Smith. Парень в кожаной куртке, окруженный протянутыми руками, нарисован Denis Loubet. Изображение Baron Blood (в разделе “Лист Сверки”) сделал John Byrne.